SMASH TENNIS ™ & © 1993 Namco Ltd.,
All rights reserved.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

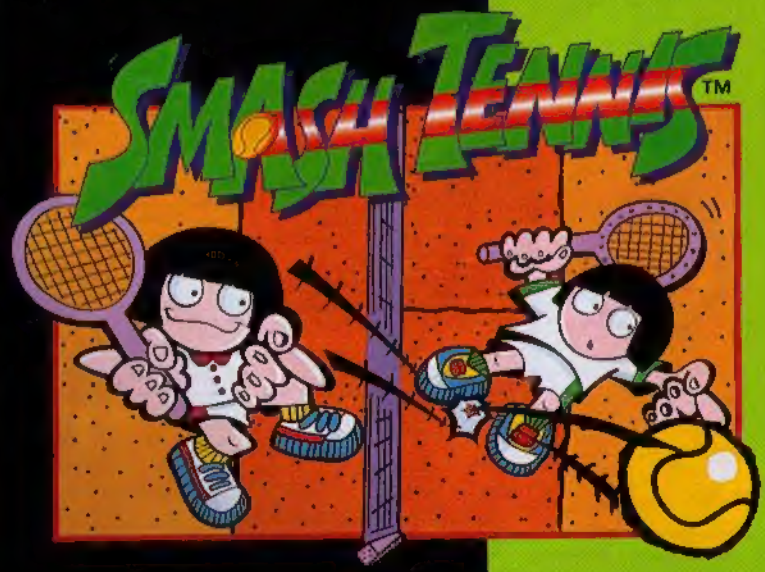
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

namco

SNSP-JA-EUR

SMASH TENNIS™



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

LICENSED BY

Nintendo

CE Nintendo 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTEND ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VARUSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

English

STARTING THE GAME	3
DECIDE ON A GAME FORMAT & START	4
BASIC OPERATIONS & SCREEN DISPLAYS	5
LEARN THE BASIC CONTROLS	6
HOW TO PLAY	6
STARTING THE GAME	11
SUMMARY OF OPERATIONS	13

Francais

POUR COMMENCER LE JEU	15
CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE JEU ET COMMENCEZ	16
COMMANDES DE BASE ET ECRANS	17
APPRENEZ LES COMMANDES DE BASE!	18
COMMENT JOUER	18
COMMENCER A JOUER	23
RESUME DES COMMANDES	25

Deutsch

BEGINN DES SPIELS	27
WÄHLE DEIN SPIELFORMAT UND MACH DICH BEREIT	28
GRUNDBEDIENUNG UND ANZEIGEN IM SPIEL	29
LERNE DIE GRUNDSTEUERUNG	30
AUFSCHLAG	30
DAS MATCH BEGINNT	35
UBERBLICK DER STEUERUNGSARTEN	37

Nederlands

HET SPEL STARTEN	39
BESLUIT IN WELKE VORM JE HET SPEL GAAT SPELEN EN START	40
DE VOORNAAMSTE HAN DELINGEN EN DE BEELD-SCHERMWEERGAVE	41
LEER DE BELANGRIJKSTE BES-TURINGSTOETSEN	42
HET SPELEN	42
TOERNOOIEN	46
EEN OVERZICHT VAN DE HANDELINGEN	49

Español

COMIENZO DEL JUEGO	51
ELECCION DE LA FORMA DEL PARTIDO Y COMIENZO	52
VISUALIZACION DE LA PANTALLA Y ACCIONES BASICAS	53
APRENDE LOS CONTROLES BASICOS	54
COMO JUGAR	54
COMIENZO DEL JUEGO	59
RESUMEN DE LAS ACCIONES	61

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily enviroment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician if you experience any of the following symptons while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

GAME PAK

PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10-15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow them to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner or alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective case cover when not in use.
6. Always check the Game Pak edge conector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

SMASH TENNIS™

Not only real grass, hard and clay courts but special fun-to-play courts are waiting for you. As many as 4 people can play at one time. It's so easy to operate that your own playing skill is reflected directly in the game. Revel in the atmosphere of a resort or go for the Grand Slam in tournament play.

Choose Your Favourite Game Mode!

There are two modes. First there is the Exhibition mode, with real and special courts that let you enjoy the feeling of playing tennis all around the world. You can compete against a friend or against the computer. Secondly, there is the Tournament Mode where you can try to win a major tennis event, and go on to win the Grand Slam.

MULTI-PLAYER OPTION

Playing against the computer is great but it's most fun to play with a lot of people. Play against another person or play doubles with four people.

STARTING THE GAME

Push the START button on the title screen and the MODE SELECTION screen will appear. Select the mode and then set the match format, to begin the game. Use the Direction Pad to select, and the (A) button to make a decision or the B button to cancel (except mode selection). Starting the game is a little different in the TOURNAMENT MODE so be sure to read pages 10 and 11 carefully.

Exhibition

This mode lets you choose the players and the court for your match. 1 to 4 people can play.

Tournament

In this mode, you advance by winning games to win the tournament. Use the "Password" for continuous play.

DECIDE ON A GAME FORMAT AND START

Options

In the option menu you can select the following:

Ball Marker

Choose whether you want the ball to leave a mark where it strikes. To make a mark select ON. Otherwise use the OFF setting.

Sound

You can choose to have the game sounds in Stereo or Mono.

1 GAME SELECT

Any number of people, from 1 to 4, can play in any combination you want. For multiple players you need up to 4 controllers. For details please read "To Play With Multiple Players"(on page 5).

2 PLAYER SELECT

Select the player you want out of 20 different players. When playing with multiple players each one picks using his/her controller in order, starting with P1. If you pair up with the computer pick a player for your team mate.

The male players are displayed in white and the female players are displayed in red.

3 COURT SELECT

There are nine different kinds of courts, each with its own different backdrops and other characteristics.

4 SET SELECT

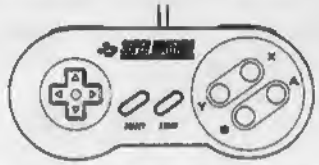
Select the number of sets. In a 3-set match, the game is over when the first person takes two sets. In a 5-set match, the match is over when the first person takes 3 sets. The game begins when you select the number of sets.

To Play With Multiple Players

When playing with three or more people, you will need the "Super Multi-Tap" or "Multi-Adapter" for use with the Super Nintendo Entertainment System. Always be sure to use Connector 2 when making connections. For other information, please read the Instruction Manual that comes with each of these units.

BASIC OPERATIONS AND SCREEN DISPLAYS

The operations on this page describe the most basic type of play. Other techniques such as the timing of when you press the buttons and different combinations can be used and the types of strokes will vary depending on the player you have selected.



DIRECTION PAD Controls the movement of the player and the course of the ball	(X) BUTTON Lob, toss up	(A) BUTTON Hits a powerful ball; toss up
START BUTTON Starts the game and displays score at time of service	(Y) BUTTON Functions the same as the (A) button	(B) BUTTON Hits a weaker ball; toss up

LEARN THE BASIC CONTROLS!

Every time you score a point during the game the number of points is displayed on the screen. When the START Button is pressed at the time of service the score will also be displayed.

Score Table **Server's Point / Receiver's Point**

Clock

Game Time
Time since start of game.
It does not include time
when score is being displayed.

Point's Scored / Games Won **Sets Won**

HOW TO PLAY

SERVICE

A tennis match begins with "service." Once you learn how to serve powerfully and in the direction you want, you will have the initiative and will always be able to control the course of the game to your advantage.

Varying the direction and the power of your serve is the key

1 Determine the position

Move the Direction Pad left or right to move the player to the serving position. Then push the Direction Pad down and the player will bounce the ball.

2 Toss-up

Push any of the (A) / (B) / (X) / (Y) Buttons to toss up.

3 Determine the course

Move the Direction Pad left or right during the toss-up and the ball will go in that direction. The targeted direction will change little by little depending on how long the Direction Pad is depressed.

4 Hit the ball

During the toss-up, depress the Direction Pad towards the left or right to determine which side of the opponent's court to serve to. The (A) button gives a powerful ball; the (B) button a weaker ball. The higher the ball is when it is hit, the further it will go; the lower it is hit, the closer to you it will come down without bouncing.

HOW TO PLAY STROKES (1)

Hitting the ball in tennis is called a "stroke." There are two kinds of strokes: the "ground stroke" after which the ball makes one bounce and the "volley" where the ball is returned directly.

FOOTWORK

Use the Direction Pad to move the players. Different players move at different speeds. There are various types; an aggressive type that moves back and forth quickly and volleys, a defensive type that runs left and right to recover the ball, and so on.

BUTTONS CHANGE THE POWER OF THE BALL

HITTING POWER

Use the (A) button (or the (Y) button) for a strong ball or the (B) button for a soft ball the same as when serving. The (X) button will lob the ball high in the air. Learn to use the buttons depending on the circumstances.

SOME OF THE PLAYERS WILL EVEN DIVE FOR THE BALL!

Some players will dive to hit the ball, depending on the timing and the distance. Be careful though: it takes some time for them to get up again after hitting the ball.

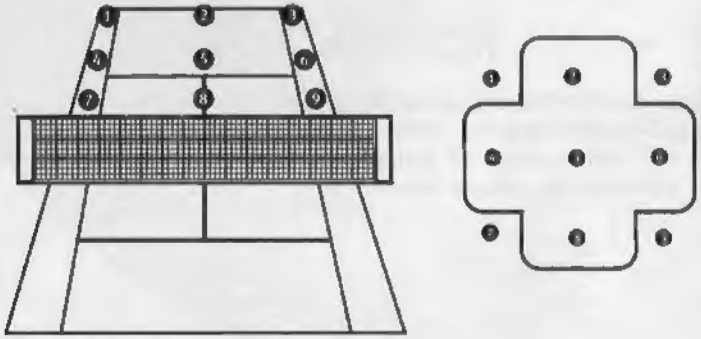
HOW TO PLAY STROKES (2)

PICKING THE DIRECTION YOU WANT TO HIT

You can control the ball by a combination of Direction Pad operation and timing in hitting the ball.

(1) Using the Direction Pad

You can hit the ball in various directions depending on the direction in which the Direction Pad is depressed at the moment the ball is hit.



FOREHAND AND BACKHAND

A "forehand" stroke is one hit on the side of your stronger arm and a "backhand" stroke is one hit on the opposite side. The player's position with respect to the ball is determined automatically.

The important thing is that the kind of stroke for the same player depends on whether it is forehand or backhand. You will need different techniques depending on the player, such as turning into a return for a forehand etc., to have the player hit the shot he or she is best at.

TYPES OF STROKES

Page 8 explained that there were three different strokes - a strong stroke, a softer stroke, and a lob - depending on the type of button depressed. The types of balls that can be hit can be further varied depending on whether they are hit forehand or backhand.

The combinations also vary depending on the player. Find the best strokes by trying the various players.

(1) TOP SPIN

There is a spin on the ball when it is hit. There is nothing out of the ordinary so it flies straight ahead and drops naturally.

(2) FLAT

No spin is put on the ball that makes it drop more quickly and bounce higher.

SMASH

When a high ball comes at you, get right underneath to hit it; this is a *"smash."* You can hit with a great deal of power. When you hit right under the path of the ball and hit it in the best position, this is a "strobo smash."

(3) SLICE

The ball has a reverse spin. It is slower and bounces lower.

(4) LOB

This is a ball that is hit high. It will bounce very high.

TOURNAMENTS

The Tournament Mode allows you advance by winning 5 major events. You can play singles or doubles. All the events are made up of 1-set matches and the courts are determined in advance. Your aim is to achieve the Grand Slam (win all major events).

1 STARTING THE GAME

Select **TOURNAMENT** on the **MODE SELECTION** screen. You will then go to the **START** screen. Use the Direction Pad to select and the (A) button to confirm.

Begin :

You can make choices from the time you start playing. You may play Singles or Doubles. Playing Doubles, you may choose 1P&COM (teaming up with the computer) or 1P&2P (teaming up with other players).

Password :

Allows you to enter a password, to continue a tournament at a later date.

GO FOR THE GRAND SLAM!

2 STARTING THE EVENT

Just as with the EXHIBITION mode, you can choose from among 20 players. The event begins after you determine the player you will use. The combinations are displayed. The player at the top will be the player you have chosen. Press the (A) button and the match will begin immediately.

3 AFTER THE MATCH

When the match is over, you will be able to see the results of the other contests on the match-up board and you can skip over this with the START button.
You can win the event by winning three matches. If you drop one along the way, you have to start the event over again from the beginning.
If you achieve the Grand Slam the game will be cleared.

FIRST TRY YOUR HAND ON NAMCO COURT

NAMCO GRASS COURT

An outdoor court completely covered with grass. The ball will bounce low. When it is neatly trimmed the lawn gives the court a very elegant image.

NAMCO HARD COURT

The hard court is hardened with cement, polyurethane, etc. It is a standard court with few peculiarities, so how about starting with this one?

NAMCO CLAY COURT

The speed of the ball when it bounces is reduced so it is important to get used to the special feel of this court early on. This effect is more pronounced when the ball is hit gently.

SUMMARY OF OPERATIONS

SERVICE	POSITION	<— (+) —> MOVE (+) HIT BALL
	TOSS UP*	(X) / (A) / (B) BUTTON
	SIDE OF COURT	<— (+) —>
	HIT BALL	STRONG SERVE (A) BUTTON
		WEAK SERVE (B) / (X) BUTTON
STROKES	FOOTWORK	DIRECTION PAD
	HARD BALL	(A) BUTTON *(SMASH WHEN HIT STRAIGHT DOWN)*
	SOFT BALL	(B) BUTTON *(SMASH WHEN HIT STRAIGHT DOWN)*
	LOB	(X) BUTTON

Note: (Y) button functions the same as the (A) button

CREDITS

DESIGNER
H. Yoshizawa

PROGRAMMER
T. Nakamura

GRAPHICS
S. Kanai and Y. Wagatsuma

SOUND
Y. Kawamoto

EUROPEAN PRODUCT CO-ORDINATOR
Mike Merren

DESIGN & ARTWORK CO-ORDINATOR
Matthew Walker

EUROPEAN PRODUCTION
Catherine Spratt & Rizwan Khan

DESIGN HOUSE
Mick Lowe Design

SUR L'EPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques, notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

AVANT TOUTE UTILISATION

•Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
•Tenez-vous à une distance d'au moins 2.5 métres de l'écran de télévision.
•Si vous êtes fatigué(e) ou si vous manquez de sommeil, ne jouez qu'après vous étre reposé.
• Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
•Utilisez un écran le plus petit possible (36 cm ou moins)

PENDANT L'UTILISATION

•Reposez-vous au moins 10 minutes par heure.
•Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent à des jeux video. Si vous-même ou votre enfant constatez l'un des symptômes suivants: vertiges, troubles de la vision, contractions, perte d'orientation, mouvements involontaires ou convulsions,IMMEDIATEMENT de jouer et consulter votre médecin.

Des courts de toutes sortes vous attendent: gazon, béton, terre battue, mais également des courts spéciaux sur lesquels vous aurez un très grand plaisir à jouer. C'est tellement facile à manier que votre propre niveau de tennis se reflètera directement dans le jeu. Amusez-vous dans une ambiance décontractée ou prenez part à un tournoi du Grand Chelem.

* Choisissez votre mode de jeu favori!

Il y a deux modes. D'abord, le mode Exhibition (Démonstration), avec des courts réalistes et spéciaux qui vous permettent de jouer dans le monde entier. Vous pouvez jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. Deuxièmement, le mode Tournament (Tournoi), dans lequel vous pouvez essayer de gagner l'un des grands tournois de tennis, et même remporter le Grand Chelem.

* Vous avez le choix: jouer tout seul ou à plusieurs: jusqu'à quatre joueurs en même temps!

Jouer contre l'ordinateur, c'est très bien, mais c'est encore plus amusant de jouer avec d'autres personnes. Jouez contre quelqu'un d'autre, ou jouez en double à quatre joueurs.

POUR COMMENCER LE JEU

Appuyez sur le bouton START à partir de l'écran titre, et l'écran MODE SELECTION (SELECTION DU MODE) apparaîtra. Sélectionnez le mode et le type de match pour commencer le jeu. Utilisez le bouton directionnel pour sélectionner, et le bouton A pour prendre une décision ou le bouton B pour annuler. En MODE TOURNOI, démarrer le jeu est un peu différent, alors lisez les pages 22 et 23 attentivement.

Exhibition (Démonstration)

Ce mode vous permet de choisir les joueurs et le type de court pour votre match. De 1 à 4 joueurs.

Tournament (Tournoi)

Dans ce mode, vous devez gagner des matchs pour remporter le tournoi.Utilisez le "Mot de passe" ("Password") pour reprendre plus tard la partie en cours.

CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE JEU ET COMMENCEZ

Options
Dans le menu options, vous pouvez sélectionner:

Ball Marker (Marque de la balle)
Choisissez si vous voulez que la balle laisse une marque. Si oui, sélectionnez ON. Sinon, sélectionnez OFF.

Sound (Son)
Vous pouvez entendre les sons du jeu en Stéréo ou en Mono.

1. SELECTION DU JEU

Vous pouvez sélectionner de 1 à 4 joueurs, dans n'importe quelle combinaison. Pour plusieurs joueurs, vous aurez besoin de plusieurs contrôleurs (jusqu'à 4). Pour plus de détails, consultez le paragraphe "Jouer à plusieurs" (à la page 17).

2. SELECTION DU JOUEUR

Sélectionnez le joueur que vous voulez parmi 20 joueurs différents. Lorsque vous jouez à plusieurs, chacun choisit son joueur l'un après l'autre en utilisant son contrôleur, en commençant par le joueur 1 (P1). Si vous formez une équipe avec l'ordinateur, choisissez un joueur comme partenaire.

3. SELECTION DU COURT

Il y a 9 types de courts différents, chacun ayant ses propres décors et caractéristiques.

4. SELECTION DES SETS

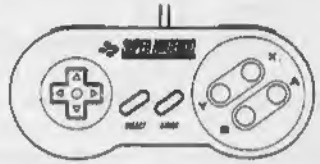
Sélectionnez le nombre de sets. Dans un match à 3 sets, le match est terminé dès que quelqu'un a gagné deux sets. Dans un match à 5 sets, le match est terminé dès que quelqu'un a gagné 3 sets. Le jeu commence lorsque vous sélectionnez le nombre de sets.

* Jouer à plusieurs

Lorsque vous jouez à trois ou plus, il vous faut le "Super Multi-Tap" ou le "Multi-Adapter" pour jouer avec la Super Nintendo. Vérifiez toujours que vous utilisez la manette 2 lorsque vous faites vos connexions. Pour plus de détails, consultez le manuel d'instructions.

COMMANDES DE BASE ET ECRANS

Les commandes ci-dessous décrivent le type de jeu le plus simple. D'autres techniques, telles que la synchronisation des boutons, et différentes combinaisons, peuvent être utilisées, et les types de coups seront différents selon le joueur que vous aurez choisi.



BOUTON DIRECTIONNEL Contrôle les mouvements du joueur et la trajectoire de la balle	BOUTON (X) Lober, lancer la balle en l'air	BOUTON (A) Envoyer une balle puissante, lancer la balle en l'air
BOUTON START Démarre le jeu et affiche le score au moment des services	BOUTON (Y) Le bouton (Y) fonctionne comme le bouton (A)	BOUTON (B) Envoyer une balle faible; lancer la balle en l'air

APPRENEZ LES COMMANDES DE BASE!

A chaque fois que vous marquez un point pendant le jeu, le nombre de points est affiché sur l'écran Lorsque vous appuyez sur le bouton START au moment du service, le score est également affiché.

Score — **Score du serveur / Score du receveur**

Horloge — **Durée du match**
Depuis combien de temps le match a commencé.
Le temps n'est pas indiqué lorsque le score est affiché.

Points marqués / Jeux gagnés — **Sets gagnés**

COMMENT JOUER - LE SERVICE

Un match de tennis commence par un service Une fois que vous aurez appris à servir de façon puissante et dans la direction que vous voulez, vous aurez alors l'initiative et vous serez capable de contrôler le jeu à votre avantage.

Vous devez faire varier la direction et la puissance de votre service

1. Prenez votre position

Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite pour placer le joueur en position de service. Puis appuyez sur le bouton directionnel vers le bas, et le joueur fera rebondir la balle.

2. Lancez la balle en l'air

Appuyez sur n'importe lequel des boutons A/B/X/Y pour lancer la balle en l'air.

3. Choisissez la direction

Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou vers la droite pendant que la balle est en l'air, et la balle ira dans la direction choisie. La direction prise par la balle dépendra du temps d'appui sur le bouton du pavé de direction."

4. Frappez la balle

Pendant que la balle est en l'air, appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite pour déterminer de quel côté vous voulez servir. Le bouton A vous donne une balle puissante, alors qu'avec le bouton B, la balle sera plus faible. Plus la balle est haute lorsque vous la frappez, plus elle sera longue; plus elle est basse quand vous la frappez, plus elle sera courte.

COMMENT JOUER - LES COUPS (1)

Le fait de frapper la balle au tennis s'appelle un coup. Il y a deux sortes de coups: le "coup sur le terrain", après lequel la balle fait un rebond, et la "volée", où la balle est retournée directement.

JEU DE JAMBES

Utilisez le bouton directionnel pour faire bouger les joueurs. Chaque joueur se déplace à sa propre vitesse Il y a plusieurs types de joueurs: le joueur agressif qui se déplace rapidement d'avant en arrière et qui fait des volées, le joueur défensif qui court de droite à gauche pour récupérer la balle, etc.

LES BOUTONS QUI CHANGENT LA PUISSANCE DE LA BALLE

* PUISSANCE DE FRAPPE (B)

De la même façon que pour le service, utilisez le bouton A (ou le bouton Y) pour obtenir une balle puissante, et le bouton B pour obtenir une balle plus faible. Le bouton X permet d'effectuer des lobs très hauts. Apprenez à utiliser les boutons selon les circonstances.

* CERTAINS JOUEURS IRONT MEME JUSQU'A PLONGER POUR ALLER CHERCHER LA BALLE!

Certains joueurs plongeront pour frapper la balle, selon le temps et la distance. Mais soyez prudent. il leur faut ensuite un certain temps pour se relever après avoir frappé la balle.

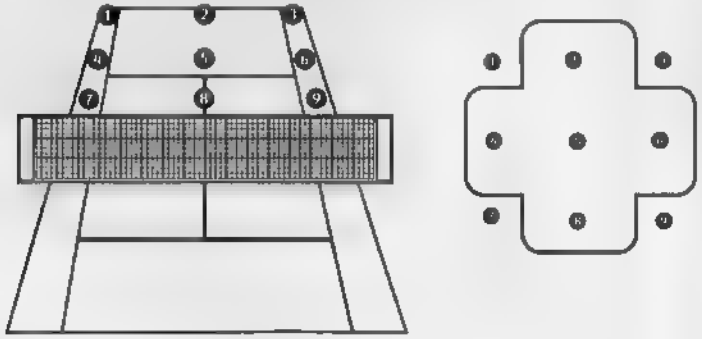
COMMENT FAIRE LES COUPS (2)

* CHOISIR LA DIRECTION QUE VOUS VOULEZ DONNER A LA BALLE

Vous pouvez contrôler la balle en combinant le bouton directionnel et le bouton de frappe.

(1) Utilisez le bouton directionnel

Si vous voulez par exemple que la balle se dirige vers le coin 9, appuyez en bas et à droite du pavé de direction lorsque vous la frappez



* COUP DROIT ET REVERS

Un coup droit est un coup du côté de votre bras le plus fort et un revers est un coup du côté de votre autre bras. La position du joueur par rapport à la balle est déterminée de façon automatique.

Un même joueur frappe différemment la balle pour un coup droit ou un revers. Vous aurez besoin de techniques différentes selon le joueur, comme se mettre en position pour renvoyer en coup droit, etc., pour que le joueur frappe la balle de la meilleure manière possible

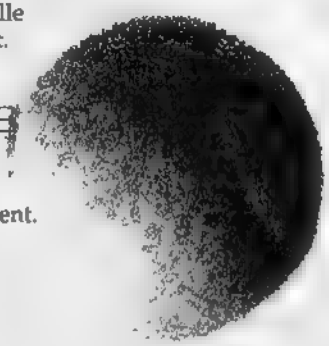
TYPES DE COUPS

A la page 20, on vous explique qu'il y a trois différents types de coups un coup puissant, un coup plus faible, et le lob. Ces coups sont obtenus par différents boutons. Ces types de coups peuvent également être différents selon qu'ils sont frappés en coup droit ou en revers.

De plus, ces coups varient selon les joueurs. Trouvez les meilleurs coups en essayant les différents joueurs

(1) BALLE AVEC DE L'EFFET

On donne de l'effet à la balle, ce qui fait qu'elle tombe plus rapidement et rebondit plus haut.



(2) BALLE NORMALE

Aucun effet n'est donné à la balle au moment de la frappe. Elle est ordinaire, elle part donc tout droit et tombe naturellement.

* Smash

Lorsqu'une balle haute arrive vers vous, placez-vous juste en dessous pour la frapper; vous ferez un smash. Vous pouvez frapper de façon très puissante. Lorsque vous frappez en vous trouvant juste en dessous de la balle et dans la meilleure position possible, vous faites un "smash strobo".

(3) SLICE

La balle a un effet inversé Elle est plus lente et rebondit très haut.

(4) LOB

C'est une balle qui est frappée très haut Elle rebondira plus bas.

TOURNOIS

Le Mode Tournament (tournoi) vous permet de progresser en gagnant 5 tournois majeurs. Vous pouvez jouer en simple ou en double Tous les tournois se composent de matchs en 1 set et le type de court est déterminé à l'avance. Votre but est de remporter le Grand Chelem (c'est-à-dire de gagner tous les tournois majeurs).

1. COMMENCER A JOUER

Sélectionnez TOURNAMENT dans l'écran SELECTION DU MODE (MODE SELECTION) Vous irez ensuite à l'écran START (COMMENCER) Utilisez le bouton directionnel et le bouton A pour confirmer votre choix

Commencer:

Vous pouvez faire des choix à partir du moment où vous commencez à jouer. Vous pouvez jouer en simple (Singles) ou en double (Doubles) Si vous jouez en double, vous pouvez choisir 1P&COM (vous faites équipe avec l'ordinateur) ou 1P&2P (vous faites équipe avec d'autres joueurs).

Mot de passe:

Vous pouvez entrer un mot de passe (password) et reprendre un tournoi à une date ultérieure.

LANCEZ-VOUS DANS LE GRAND CHELEM!

2. COMMENCER LE TOURNOI

Comme dans le mode EXHIBITION (DEMONSTRATION), vous pouvez choisir parmi 20 joueurs. Le tournoi commence une fois que vous avez choisi votre joueur Les matchs sont affichés Le joueur en haut sera le joueur que vous aurez choisi. Appuyez sur le bouton A pour commencer le match immédiatement.

3. APRES LE MATCH

Lorsque le match est terminé, vous pouvez voir les résultats des autres matchs sur le panneau des résultats, et vous pouvez passer ce tableau en appuyant sur le bouton START.
Vous pouvez remporter le tournoi en gagnant trois matchs Si vous en perdez un, vous devez recommencer le tournoi depuis le début Si vous remportez le Grand Chelem, le jeu est fini.

COMMENCEZ PAR VOUS EXERCER SUR LE COURT NAMCO

COURT EN GAZON NAMCO

Un court extérieur entièrement en gazon La balle rebondira de façon basse. Lorsque le gazon est bien entretenu, cela donne une apparence très élégante au court.

COURT EN BETON NAMCO

Le court en béton est composé de ciment, de polyuréthane, etc. C'est un court standard avec peu de caractéristiques spéciales, alors, pourquoi ne pas commencer sur ce court-là?

COURT EN TERRE BATTUE NAMCO

La vitesse de la balle au rebond est réduite, il est donc important de s'habituer assez tôt aux sensations particulières de ce court. L'effet est encore plus prononcé lorsque la balle est frappée doucement.

RESUME DES COMMANDES

SERVICE	SE POSITIONNER	<—(+)—> BOUGER (+) FRAPPER
	LANCER LA BALLE EN L'AIR	BOUTONS X/A/B
	COTE DU COURT	<—(+)—>
	FRAPPER LA BALLE	SERVICE PUISSANT. BOUTONS A
		SERVICE FAIBLE: BOUTONS B/X
COUPS	JEU DE JAMBES	BOUTON DIRECTIONNEL
	BALLE PUISSANTE	BOUTON A (SMASH LORSQU' ELLE EST FRAPPEE JUSTE EN-DESSOUS)
	BALLE PLUS FAIBLE	BOUTON B (SMASH LORSQU'ELLE EST FRAPPEE JUSTE EN DESSOUS)
	LOB	BOUTON X

Remarque: Le bouton (Y) fonctionne comme le bouton (A).

Crédits

Designer
H Yoshizawa

Programmeur
T Nakamura

Graphismes
S. Kanai and Y. Wagatsuma

Son
Y. Kawamoto

Coordinateur du produit sur l'Europe
Mike Merren

Coordination du design et des illustrations
Matthew Walker

Production Européene
Catherine Spratt & Rizwan Khan

Manuel, conception de l'emballage et exécution
Mick Lowe Design

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Moglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeraten auftreten konnen. Hiervon konnen auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

VOR DEM SPIELEN

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstorungen gehabt haben, wenden Sie sich an ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie moglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit moglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 36 cm oder kleiner).

WÄHREND DES SPIELENS

- Ruhen Sie sich wahrend der Benutzung eines Videospielen mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihnen Kind wahrend des Spielens Symptome wie Schwindelgefuhl, Sehstorungen, Augen-oder Muskelzucken, Buewußtseinsverlust, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krampfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Du kannst Dein Konnen nicht nur auf realistischen Gras-, Hart- und Sandplatzen beweisen. Es warten sogar spezielle Gag-Platze auf Dich. Bis zu 4 Spieler konnen gleichzeitig miteinander spielen. Die Steuerung ist so einfach, daß Deine eigene Spielstarke unmittelbar in das Spiel ubertragen wird. Amusiere Dich in der lockeren Atmosphare eines Ferienomizils oder wage Dich an den Grand Slam im Turniermodus.

* Wähle Deinen Spielmodus!

Es gibt zwei Spielmodi. Der eine ist ein Modus fur den einfachen Spielspaß, mit normalen und kuriosen Platzen, auf denen Du den Spaß am Tennis an Schauplatzen auf der ganzen Welt auskosten kannst. Du hast die Wahl, gegen einen Freund oder den Computer anzutreten. Der andere ist der Turniermodus, in welchem Du Dein Konnen in den wichtigsten Turnieren der Welt beweisen und den Grand Slam gewinnen mußt.

* Du hast die Wahl: Spiele allein oder mit bis zu vier Mitspielern gleichzeitig!

Das Spiel gegen den Computer ist eine große Herausforderung, aber der meiste Spaß kommt im Spiel mit Deinen Freunden auf. Messe Dich mit ihnen im Einzel oder Doppel, wobei bis zu vier Mitspieler zum Einsatz kommen konnen.

BEGINN DES SPIELS

Drucke in der Titelgrafik die Taste START, um die MODUSAUSWAHL (Mode Selection) aufzurufen. Wahle Deinen Modus und stelle anschließend das Matchformat ein, um das Spiel zu beginnen. Benutze das Steuerkreuz fur Deine Auswahl und bestatige Deine Entscheidung mit der Taste (A). Du kannst Deine Wahl mit der Taste (B) widerrufen. Im TURNIERMODUS wird das Spiel etwas anders gestartet. Aus diesem Grund solltest Du die Seiten (35) und (36) vorher sorgfaltig lesen.

Exhibition

In diesem Modus kannst Du die Anzahl der Spieler und die Platzart fur Dein Match selbst wählen. 1 bis 4 Spieler möglich.

Tournament

In diesem Modus mußt Du Dich von Match zu Match bis zum Turniersieg durchkämpfen. Benutze das "Password", um später weiterzuspielen.

WÄHLE DEIN SPIELFORMAT UND MACH DICH BEREIT

Options
Das Optionsmenü bietet folgende Auswahl:

Ball Marker
Entscheide Dich, ob Du einen Ball möchtest, der nach dem Aufprall eine Markierung auf dem Platz hinterläßt. Bei der Einstellung ON, spielst Du mit dieser optischen Hilfe.
Möchtest Du das nicht, wähle die Einstellung OFF.

Sound
Du kannst zwischen der Einstellung Stereo oder Mono wählen.

1 SPIELWAHL

Bis zu vier Spieler können in jeder denkbaren Kombination miteinander spielen. Für mehr als 2 Spieler benötigst Du ein Multi-Tap und bis zu vier Kontroller. Weitere Details unter "Das Spiel mit mehr als 2 Spielern" (auf Seite 29).

2 SPIELERAUSWAHL

Wähle Dir einen der 20 verschiedenen Tennisspieler als Spielfigur. In einem Spiel mit mehreren Mitspielern sucht sich jeder seine Spielfigur mit seinem eigenen Kontroller aus. Spieler 1 beginnt die Auswahl. Wenn Du zusammen mit dem Computer im Doppel antrittst, mußt Du auch für Deinen Computerkameraden eine Spielfigur auswählen.

Die männlichen Tennisspieler werden in weiß, die weiblichen Tennisspieler in rot dargestellt.

3 PLATZWAHL

Es gibt neun unterschiedliche Platzarten. Jeder Platz besitzt seine besonderen Eigenschaften, was die Spielbarkeit betrifft.

4 ANZAHL DER SÄTZE

Entscheide Dich für die Anzahl der Sätze in Deinem Match. Ein 3-Satz-Match ist beendet, sobald einer der Spieler zwei Sätze für sich entscheiden konnte. In einem 5-Satz-Match steht als Sieger derjenige fest, welcher als erstes 3 Sätze gewonnen hat. Nach der Wahl über die Anzahl der Sätze beginnt das Spiel.

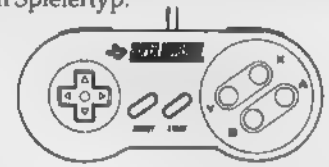
*Das Spiel mit mehr als 2 Spielern

Wenn Du mit Deinen Freunden zu dritt oder viert spielen möchtest, brauchst Du das "Super Multi-Tap" oder den "Multi-Adapter" für Dein Super Nintendo Entertainment System. Schließe den Adapter immer an den Kontrolleranschluß Nr. 2 an. Weitere Informationen kannst Du der Bedienungsanleitung Deines Adapters entnehmen.

GRUNDBEDIENUNG UND ANZEIGEN IM SPIEL

Steuerung

Die auf dieser Seite beschriebenen Steuerungsarten umfassen die Grundtechniken des Spiels. Fortgeschrittene Techniken, wie richtiges Timing beim Ballspiel und unterschiedliche Grundschlage, variieren je nach dem gewählten Spielertyp.



STEUERKREUZ Steuert die Bewegungen der Spielfigur und die Richtung des Balles	**TASTE (X)** Lob; Ball hochwerfen	**TASTE (A)** Starker Schlag; Ball hochwerfen
TASTE START Startet das Spiel und zeigt Punktzahl beim Aufschlag an.	**TASTE (Y)** Der (Y)-Knopf erfüllt dieselbe Funktion wie der (A)-Knopf	**TASTE (B)** Schwacher Schlag; Ball hochwerfen

LERNE DIE GRUND-STEUERUNG!

Jedes mal, wenn Du einen Punkt erzielst, wird der Spielstand auf dem Bildschirm angezeigt. Der Spielstand wird ebenfalls angezeigt, wenn beim Aufschlag die Taste START gedrückt wird.

Punktetabelle **Aufschlägers Punkte / Rückschlägers Punkte**

Uhr **Spielzeit**
Reine Spielzeit, die seit Beginn des Spieles vergangen ist.

Erzielte Punkte / Gewonnene Spiele **Gewonnene Sätze**

AUFSCHLAG - SO WIRD´S GEMACHT

Ein Tennismatch beginnt mit dem Aufschlag. Wenn Du erst einmal gelernt hast, hart und in die gewunschte Richtung aufzuschlagen, dann bist Du in der Lage das Spiel zu Deinem Vorteil zu kontrollieren.

Kontrolle uber die Richtung und Stärke des Aufschlags ist der Schlüssel zum Erfolg

1 Wähle Deine Aufschlagposition

Drucke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Deine Spielfigur in die richtige Aufschlagposition zu bringen. Drücke anschließend das Steuerkreuz nach unten, und die Spielfigur wird den Ball aufspringen lassen.

2 Hochwerfen

Drücke eine der Tasten (A) / (B) / (X) / (Y), um den Ball hochzuwerfen

3 Bestimme die Richtung

Drucke das Steuerkreuz nach links oder rechts, wahrend Deine Spielfigur den Ball hochwirft, und der Ball wird in die entsprechende Richtung geschlagen. Die Zielrichtung variiert ein wenig durch den Umstand, wie lange das Steuerkreuz gedrückt wurde.

4 Treffe den Ball

Wahrend Deine Spielfigur den Ball nach oben wirft, mußt Du das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken - entsprechend der Platzseite, auf die Du aufschlagen willst. Mit der Taste (A) schlagst Du einen kräftigen Aufschlag - mit der Taste (B) wird es ein schwacher. Je hoher der Ball getroffen wird, desto weiter fliegt er. Je tiefer er getroffen wird, desto früher wird er aufkommen und eventuell ins Netz gehen.

GRUNDSCHLÄGE - SO WIRD´S GEMACHT (1)

Im Tennis gibt es verschiedene Moglichkeiten den Ball über das Netz zu schlagen. Diese werden in zwei Arten unterteilt: Bei einem normalen Schlag wird der Ball erst gespielt, nachdem er einmal aufgekommen ist. Bei einem "Volley" dagegen wird der Ball direkt angenommen.

*BEINARBEIT

Bewege Deine Spielfigur mit dem Steuerkreuz über das Spielfeld. Die einzelnen Spielertypen bewegen sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Es gibt mehrere Arten von Spielertypen: Beispielsweise aggressive Spieler, die viel ans Netz gehen und den Ball oft als Volley nehmen. Oder defensive Spieler, die viel an der Grundlinie bleiben und die meisten Bälle erlaufen.

AUF DEN TASTEN LIEGT UNTERSCHIEDLICHE SCHLAGKRAFT

*SCHLAGKRAFT (B)

Benutze die Taste (A) oder (Y) für einen harten und die Taste (B) für einen weichen Ball beim Aufschlag Mit der Taste (X) spielst Du den Ball wie bei einem richtigen Lob hoch durch die Luft. Lerne die richtigen Tasten in den entsprechenden Situationen zu benutzen.

* MANCHE WERDEN SOGAR NACH DEM BALL HECHTEN!

Einige Spieler werden - je nach Timing und Abstand zum Ball - sich sogar auf den Boden werfen, um den Ball noch spielen zu konnen. Sei vorsichtig Es braucht seine Zeit, bis Deine Spielfigur wieder auf den Beinen ist.

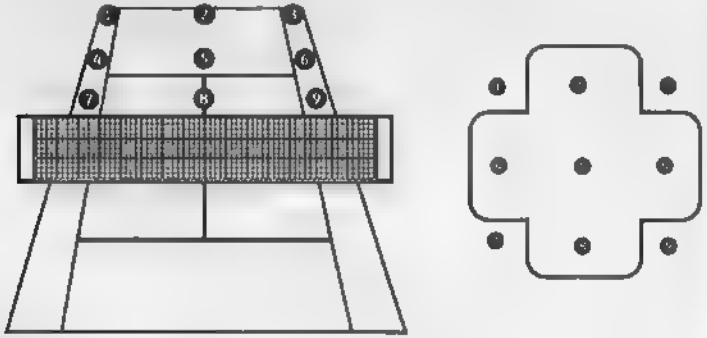
GRUNDSCHLÄGE - SO WIRD´S GEMACHT (2)

* WIE DU DIE SCHLAGRICHTUNG BESTIMMEN KANNST

Die Schlagrichtung wird durch die Richtungsangabe auf dem Steuerkreuz und das Timing beim Schlagen bestimmt.

(1) Das Steuerkreuz einsetzen

Du kannst den Ball in verschiedene Richtungen spielen, abhängig von der Richtung, in welche Du das Steuerkreuz druckst wenn Du den Ball spielst Mochtest Du den Ball in die rechte Ecke spielen, dann drucke das Steuerkreuz nach rechtsoben, während Du den Ball spielst.



* VORHAND UND RÜCKHAND

Bei der "Vorhand" wird der Ball von der Seite Deines Schlagarmes gespielt. Bei der "Ruckhand" von der gegenuberliegenden Seite. Die Position des Spielers zum Ball entscheidet automatisch daruber, ob eine Vor- oder Rückhand gespielt wird.

Das Wichtige daran ist, daß die Art des Schlages fur einen Spieler davon abhangt, ob er eine Vor- oder Ruckhand spielen muß Du solltest Dir verschiedene Techniken aneignen, um die volle Spielstarke aus einem Spielertyp herauszuholen. Beispielsweise kannst Du eine Rückhand umlaufen, um den Ball mit der Vorhand zu spielen

GRUNDSCHLAGARTEN

Auf Seite 32 werden drei verschiedene Schläge erläutert: der harte und weiche Schlag, sowie der Lob - abhangig von dem Knopf, der gedruckt wird. Die Art, wie der Ball vom Schlager getroffen wird, kann desweiteren davon abhangen, ob der Ball mit der Vor- oder der Ruckhand gespielt wird.

Das Resultat aus dieser Kombination unterscheidet sich allerdings von Spieler zu Spieler. Finde die besten Schlagarten der einzelnen Spielertypen heraus.

(1) TOP SPIN

Der Ball hat viel Spin. Dadurch sinkt er früher und springt höher ab.

(2) FLACH

Der Ball besitzt keinen Drall. Er wind also ganz gewöhnlich über das Netz fliegen und normal aufkommen.

* SCHMETTERN

Wenn Dein Gegner einen Lob spielt, dann gehe direkt unter den Ball,um ihn uber dem Kopf zu treffen. Das ist ein "Schmetterball". Bei diesem Schlag kannst Du den Ball sehr hart spielen. Triffst Du den Ball direkt uber Dir und stehst in guter Position, dann kann der Ball fur den Gegner unerreichbar werden.

(3) SLICE

Der Ball besitzt Ruckwärtsdrall. Er ist langsamer und springt höher ab.

(4) LOB

Dies ist ein sehr hoch gespielter Ball. Er springt sehr hoch ab.

TURNIERE

Der Turniermodus birgt in 5 wichtigen Turnieren die wahre Herausforderung. Du kannst im Einzel oder Doppel antreten. Alle Matches werden in einem Satz entschieden, und die Art des Platzes ist von Deiner Spielstärke abhängig. Dein Ziel ist der Grand Slam: Der Sieg bei allen fünf wichtigen Turnieren.

1 DAS MATCH BEGINNT

Wähle in der Modusauswahl TOURNAMENT. Verwende das Steuerkreuz, um die Auswahl zu treffen und bestatige mit der Taste (A).

Begin :

Vor dem Spiel sind einige Einstellungen festzulegen Du kannst Einzel oder Doppel spielen. Im Doppel kannst Du zusammen mit einem Computerspieler (1P&COM) oder einem Freund (1P&2P) antreten.

Password :

Erlaubt Dir, ein Paßwort einzugeben, mit dem Du ein früheres Turnier fortsetzen kannst.

AUF DER JAGD NACH DEM GRAND SLAM!

2 DAS TURNIER BEGINNT

Genau wie im EXHIBITION-Modus kannst Du Dir einen von 20 Tennisspielern aussuchen. Das Turnier startet, sobald Du Dich entschieden hast. Der oberste Spieler ist Deine Wahl. Drucke die Taste (A), und das Match kann beginnen.

3 NACH DEM MATCH

Nach dem Match kannst Du die Ergebnisse aus den anderen Spielen auf dem "Match-Up Board" einsehen. Drucke die Taste START, wenn Du Dich satt gesehen hast.
Du gewinnst das Turnier, wenn Du in allen drei Austragungen erfolgreich warst Verlierst Du auch nur ein Match, mußt Du das Turnier von vorne beginnen. Gewinnst Du den Grand Slam, dann hast Du die Herausforderung geschafft

ÜBE DICH ZUERST AUF DEM NAMCO COURT

NAMCO GRASPLATZ

Ein Platz unter freiem Himmel, vollständig bedeckt mit Gras. Der Ball springt flach weg. Wenn er gut gepflegt ist, dann gibt der Rasen diesem Platz etwas sehr Elegantes.

NAMCO HARTPLATZ

Der Belag des Hartplatzes besteht aus Zement, Polyurethan, etc Es ist ein Standardplatz mit einigen Eigenheiten Warum nicht mit diesem anfangen?

NAMCO SAND-PLATZ

Nach dem Aufprall nimmt die Geschwindigkeit des Balles am stärksten ab. Dieser Effekt tritt verstarkt zutage, wenn der Ball nur sanft gespielt wird. Man sollte sich früh an das spezielle Feeling auf diesem Platz gewöhnen.

ÜBERBLICK DER STEUERUNGSARTEN

AUFSCHLAG	POSITION	<— (+) —> BEWEGEN (+) BALL SCHLAGEN
	HOCHWERFEN	TASTE (X) / (A) / (B)
	SEITENLINIE	<— (+) —>
	BALL SCHLAGEN	STARKER AUFSCHLAG TASTE (A)
		SCHWACHER AUFSCHLAG TASTE (B) / (X)
GRUNDSCHLÄGE	LAUFEN	STEUERKREUZ
	HARTER BALL	TASTE (A) (SCHMETTERN BEIM ÜBERKOPFSCHLAG)
	WEICHER BALL	TASTE (B) (SCHMETTERN BEIM ÜBERKOPFSCHLAG)
	LOB	TASTE (X)

Hinweis: Der (Y)-Knopf erfüllt dieselbe Funktion wie der (A)-Knopf.

CREDITS

Entwicklung
H. Yoshizawa

Programmierung
T Nakamura

Grafik
S. Kanai and Y. Wagatsuma

Sound
Y. Kawamoto

Europäische Produktkoordination
Mike Merren

Entwicklungs-und Artworkkoordination
Matthew Walker

Europäische Produktion
Catherine Spratt & Rizwan Khan

Design House
Mick Lowe Design

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM IN GERBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van tv-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VOOR GEBRUIK

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperendo lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV scherm zillen.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg crvoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV Scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

TIJDENS HET SPEL

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden als hun kinderen videospelletjes spelen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes een van de volgende symptomen constatert, moet het spelen ONMIDDELIJK gestaakt worden en moet en arts geraadpleegd worden. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

SMASH TENNIS™

Er wachten je niet alleen echte grasbanen, harde - en gravelbanen, maar ook speciale banen waar je gewoon plezierig kunt spelen Er kunnen 4 personen tegelijk spelen. Het spel is zo gemakkelijk te spelen, dat je eigen tennistalent meteen tot uitdrukking komt. Geniet van de sfeer van een vakantiecentrum, of probeer een Grand Slam in een toernooi te maken.

* Kies je favoriete manier van spelen!

Er zijn twee spelmodes. Ten eerste is er de Exhibition Mode (demonstratiemodus), met echte bestaande, speciale banen waar je zelf kunt meemaken hoe leuk het is om overal in de wereld te tennissen Je kunt het tegen een vriend of vriendin, of tegen de computer opnemen Ten tweede is er de Tournament Mode (toernooimodus), waar je kunt proberen een belangrijk tennistoernooi te winnen. Ga dan verder om een Grand Slam te maken.

* Je kunt kiezen om alleen, of om met z'n tweeën, drieën of vieren te spelen.

Het is fantastisch om tegen de computer te spelen, maar het is toch het leukst om met een heel stel te spelen Speel één tegen één, of speel met z'n vieren een dubbelspel .

HET SPEL STARTEN

Druk bij het titelscherm op de START toets, dan verschijnt het MODE SELECTION scherm. Om te beginnen te spelen, selecteer je eerst de modus en dan wordt de vorm van de match ingesteld Gebruik de richtingtoets om te selecteren en toets (A) om je keuze te bevestigen, of je gebruikt toets B om te cancelen. In de TOURNAMENT MODE gaat het starten van het spel een beetje anders, dus lees eerst pagina's (46) en (47) zorgvuldig door.

Exhibition Mode

In deze modus kun je de spelers en de baan voor de match kiezen. Er kunnen 1 t/m 4 personen spelen.

Tournament Mode

In deze modus ga je vooruit door de matches te winnen, totdat je het toernooi gewonnen hebt. Gebruik het paswoord om onafgebroken verder te kunnen spelen.

BESLUIT IN WELKE VORM JE HET SPEL GAAT SPELEN EN START

Opties
In het optiemenu kun je het volgende selecteren:

Ball Marker
Je kunt kiezen of je wilt dat de bal een teken achterlaat op de plaats waar hij terecht komt. Als je dat wilt selecteer je ON. Anders kies je OFF.

Sound
Je kunt kiezen of je in Stereo of in Mono naar het geluid wilt luisteren.

1 HET SOORT SPEL SELECTEREN

Elk aantal personen van 1 t/m 4 kunnen in elke gewenste combinatie spelen. Voor meerdere spelers heb je t/m 4 controllers nodig Lees voor meer bijzonderheden "Met meerdere spelers spelen" op (pagina (41).

2 EEN SPELER SELECTEREN

Je kunt je speler uit 20 tennisspelers selecteren. Wanneer er met meerdere spelers gespeeld wordt, maakt elke speler in volgorde zijn/haar keuze met gebruik van zijn/haar controller, te beginnen met P1. Als je samen met de computer een team vormt, kies je een speler voor je teamgenoot.

De mannelijke spelers zijn wit afgebeeld en de vrouwelijke spelers zijn rood afgebeeld.

3 EEN BAAN SELECTEREN

Er zijn negen verschillende soorten banen, elke baan heeft een verschillende achtergrond en andere karakteristieken.

4 HET AANTAL SETS SELECTEREN

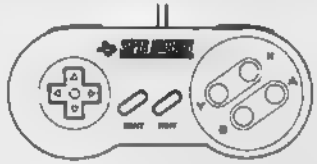
Selecteer het aantal sets. Als een match uit 3 sets bestaat, is de wedstrijd afgelopen wanneer een speler 2 sets gewonnen heeft. Als de match uit 5 sets bestaat, is de wedstrijd afgelopen wanneer een spelen 3 sets gewonnen heeft. De match begint wanneer je het aantal sets geselecteerd hebt.

* Met meerdere spelers spelen.

Wanneer je met drie of meer personen speelt, is het noodzakelijk dat de "Super Multi-Tap" of de "Multi Adapter" voor het Super Nintendo Entertainment System gebruikt wordt Zorg er altijd voor dat Connector 2 gebruikt wordt om de connecties tot stand te brengen Lees voor meer informatie de handleiding die bij deze beide onderdelen geleverd wordt.

DE VOORNAAMSTE HANDELINGEN EN DE BEELD-SCHERMWEERGAVE

De handelingen op deze bladzijde beschrijven de eenvoudigste manier van spelen. De andere technieken, zoals de timing voor het indrukken van de toetsen, de verschillende combinaties die gebruikt kunnen worden en de soorten slagen zijn afhankelijk van de tennisspeler die je geselecteerd hebt.



RICHTINGTOETS Regelt de beweging van de speler en de baan die de bal beschrijft.	TOETS (X) Lobben, opgooien.	TOETS (A) Een bal hard slaan; opgooien.
START TOETS Start het spel en geeft de score bij de opslag.	TOETS (Y) Toets (Y) functioneert hetzelfde als toets (A).	TOETS B De bal zachter slaan; opgooien.

LEER DE BELANGRIJKSTE BESTURINGSTOETSEN!

Telkens als je tijdens de match een punt scoort, wordt het aantal punten op het scherm weergegeven Wanneer de START toets bij het serveren ingedrukt wordt, wordt de score ook weergegeven.

Scoretabel **Punt voor de serveerder/ Punt voor de tegenstander.**

Tijdklok **Speeltijd**

De tijd die sinds het begin van het spel verstreken is. De tijd die ver strijkt tijdens de scoreweergave, telt niet mee.

Aantal gescoorde punten/Aantal gewonnen matches. **Aantal gewonnen sets.**

HET SPELEN - *DE OPSLAG*

Een tennismatch begint met de opslag. Als je eenmaal geleerd hebt hoe je de bal krachtig in de gewenste richting kunt serveren, heb je het initiatief genomen en ben je altijd in staat om het verloop van het spel in je voordeel te beïnvloeden.

Alles hangt af van de richting en de kracht van je opslag.

1 Bepaal de plaats waar je gaat serveren.

Beweeg de richtingtoets naar links of rechts om de speler naar de serveerplaats te bewegen. Druk dan de richtingtoets omlaag, de speler laat de bal stuiten.

2 Gooi de bal op.

Druk op de (A)/(B)/(X)/(Y) toetsen op de bal op te gooien.

3 Bepaal de baan van de bal.

Beweeg de richtingtoets onder het opgooien naar links of rechts en de bal gaat in de desbetreffende richting. Hoeveel de bal in de gewenste richting gaat, hangt samen met hoe lang de richtingtoets ingedrukt gehouden wordt.

4 Sla de bal.

Druk onder het opgooien de richtingtoets naar links of rechts om te bepalen naar welke kant van de speelhelft van de tegenstander je de bal wilt serveren. Met toets A kun je de bal hard slaan, met toets (B) sla je de bal zachter. Des te hoger de bal geslagen wordt, des te verder hij gaat; des te lager hij geslagen wordt, des te dichter hij bij jouw terecht komt, zonder te stuiten.

HET SPELEN - DE SLAGEN (1)

Er zijn bij het tennis twee soorten slagen: er is een slag waarbij de bal op de grond terecht komt en een keer stuit en er is een slag die de volley wordt genoemd, daarbij wordt de bal direct teruggeslagen, zonder de grond te raken.

* HET VOETENWERK

Gebruik de richtingtoets om de spelers te bewegen. De snelheid van de verschillende spelers loopt uiteen. Er zijn verschillende types: een agressief type beweegt snel naar achteren en naar voren en slaat volleys, een verdedigend type rent naar links en rechts om de bal te halen; enz.

DE TOETSEN REGELEN DE KRACHT VAN DE BAL

* SLAGKRACHT (B)

Gebruik toets A (of de (Y) toets) voor een harde bal, of toets (B) voor een zachte bal, net als bij het serveren.

Toets (X) lobt de bal hoog de lucht in. Leer het gebruik van de toetsen aan te passen bij de omstandigheden.

* SOMMIGE SPELERS DUIKEN ZELFS NAAR DE BAL!

Sommige spelers maken zelfs een duik om de bal terug te kunnen slaan, dit hangt af van de timing en de afstand Maar wees voorzichtig: Het duurt even voordat ze weer opstaan nadat ze de bal geslagen hebben.

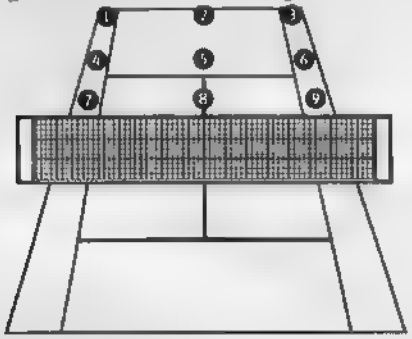
HET SPELEN - DE SLAGEN (2)

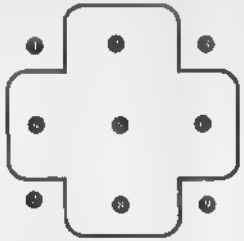
KIES DE RICHTING WAARIN JE WILT SLAAN

Je kunt de bal onder controle houden door bij het slaan van de bal de beweging van de richtingtoets te combineren met de timing.

(1) De richtingtoets gebruiken.

Je kunt de bal in verschillende richtingen slaan, de richting van de bal wordt bepaald door de richting waarin de richtingtoets gedrukt wordt, op het moment dat de bal geslagen wordt. Als je de bal naar de rechterbenedenhoek wilt slaan, sla je de bal en druk je de richtingtoets diagonaal rechtsonder omlaag.





* FOREHAND EN BACKHAND

Een forehandslag neem je aan de kant van je sterkste arm, een backhandslag neem je aan de tegenovergestelde kant Zo wordt automatisch de positie van de speler ten opzichte van de bal bepaald

Het is belangrijk te weten dat het soort slag dat je voor een bepaalde speler gebruikt, afhangt van het feit of de slag een forehandslag of een backhandslag is. Het hangt van de tennisspeler af welke techniek je moet gebruiken, zoals het omdraaien voor een terugslag met een forehand enz., om de speler de slag te laten uitvoeren waarin hij of zij het beste is.

SOORTEN SLAGEN

Op bladzijde 41 werd uitgelegd dat er drie verschillende slagen waren - een harde slag, een zachtere slag en een lob -afhankelijk van welke toets er ingedrukt wordt. Het soort ballen dat er geslagen kan worden kan verder uitgebreid worden door een forehand of een backhand te slaan

De combinaties die er gebruikt moeten worden zijn ook van de tennisspeler afhankelijk. Probeer de beste slagen voor de verschillende spelers te vinden.

(1) TOPSPIN

Er wordt bij het slaan een spineffect aan de bal gegeven, waardoor hij sneller valt en hoger stuit.

(2) EEN VLAKKE BAL

Er wordt bij het slaan geen spineffect aan de bal gegeven Er is niets ongewoons, dus gaat de bal horizontaal en valt gewoon.

* SMASH

Wanneer er een hoge bal op je afkomt, ga er dan onder staan om hem te slaan, dit is een "smash". De bal wordt met grote kracht geslagen. Wanneer je de bal slaat als je recht onder de baan van de bal staat en hem vanuit de beste positie raakt, wordt dit een "strobo smash" genoemd.

(3) SLICE

De bal wordt met een terugdraaiend effect gespeeld. Daardoor is het een langzame bal en stuit hij niet zo hoog.

(4) LOB

Een bal die hoog geslagen wordt. Deze stuit heel hoog.

TOERNOOIEN

In de TOURNAMENT MODE boek je vooruitgang door 5 belangrijke evenementen te winnen. Je kunt enkel- of dubbelspel spelen. Alle evenementen bestaan uit matches van 1 set en de banen zijn vooraf bepaald. Het is de bedoeling dat je een Grand Slam maakt (je moet alle evenementen winnen).

1 HET SPEL STARTEN

Selecteer TOURNAMENT op het MODE SELECTION scherm. Dan ga je naar het START scherm. Gebruik de richtingtoets om te selecteren en toets (A) om je keuze te bevestigen.

Beginnen:

Vanaf het moment dat je begint te spelen, kun je keuzes maken. Je kunt enkel- of dubbelspel spelen. Bij het dubbelspel mag je 1P&COM kiezen (samen met de computer een team vormen) of 1P&2P (samen met andere spelers een team vormen).

Paswoord:

Met deze optie kun je een paswoord invoeren, zodat je een toernooi later kan uitspelen.

PROBEER EEN GRAND SLAM TE MAKEN!

2 HET EVENEMENT BEGINNEN

Net als in de EXHIBITION MODE, kun je uit 20 tennisspelers kiezen. Het evenement begint nadat je bepaald hebt welke speler je wilt zijn. De combinaties worden getoond. De speler die bovenaan staat, is de speler die je gekozen hebt. Druk op toets (A) en de match begint onmiddellijk.

3 NA DE MATCH

Wanneer de match afgelopen is, kun je het resultaat van de andere wedstrijden op het bord met het wedstrijdbeeld bekijken, als je dit wilt overslaan gebruik je de START toets.
Je wint het evenement door drie matches te winnen. Als je een match niet wint, moet je helemaal van voren af aan beginnen. Als je een Grand Slam gemaakt hebt, wordt het spel gewist.

PROBEER EERST EENS OP DE BAAN VAN NAMCO TE SPELEN

DE GRASBAAN VAN NAMCO

Een openluchtbaan die helemaal met gras bedekt is. De bal stuit laag op gras. Wanneer het gras netjes gemaaid is, ziet deze baan er heel chic uit.

DE HARDE BAAN VAN NAMCO

De harde baan is met cement, polyurethaan enz. verhard Het is een standaard-baan, met weinig bijzonderheden, probeer het hier maar eens!

DE GRAVELBAAN VAN NAMCO

Als de bal stuit wordt de snelheid van de bal op deze baan minder, dus is het belangrijk om al vroeg aan het speciale gevoel van deze baan te wennen. Dit effect wordt nog meer geprononceerd wanneer de bal zacht geslagen wordt.

EEN OVERZICHT VAN DE HANDELINGEN

OPSLAG	BEPAAL PLAATS	<—(+)—> BEWEGING (+) SLA BAL
	OPGOOI	(X) / (A) / (B)) TOETS
	KANT VAN BAAN	<—(+)—>
	SLA BAL	KRACHTIGE OPSLAG (A) TOETS
		ZACHTE OPSLAG (B) / (X) TOETS
SLAGEN	VOETENWERK	RICHTINGTOETS
	HARDE BAL	(A) TOETS (SMASH WANNEER HIJ RECHT NAAR BENEDEN GESLAGEN WORDT)
	ZACHTE BAL	(B) TOETS (SMASH WANNEER HIJ RECHT NAAR BENEDEN GESLAGEN WORDT)
	LOB	(X) TOETS

Noot: Toets (Y) functioneert hetzelfde als toets (A).

CREDITS

DESIGNER
H. Yoshizawa

PROGRAMMEUR
T. Nakamura

GRAPHICS
S. Kanai and Y. Wagatsuma

GELUID
Y. Kawamoto

PRODUKTCOÖRDINATOR EUROPA
Mike Merren

DESIGN & ARTWORK COÖRDINATOR
Matthew Walker

PRODUKTIE EUROPA
Catherine Spratt & Rizwan Khan

DESIGN HOUSE
Mick Lowe Design

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

ANTES DE UTILIZAR EL JUEGO

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue está bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

DURANTE LA UTILIZACION DEL JUEGO

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un vídeo juego.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los vídeo juegos Si al jugar un vídeo juego usted a sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares. pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o contusiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un medico.

Te esperan pistas rápidas, de hierba, tierra batida ¡y otras de diversión muy especial! Pueden jugar 4 personas al mismo tiempo y el manejo es tan sencillo que tu habilidad para el tenis se refleja de forma directa en el juego. Disfruta del partido en un ambiente relajado o ve a por el Grand Slam de la modalidad de torneo.

* ¡Elige tu modalidad de juego preferida!

Hay dos modalidades para elegir: la primera es la modalidad de exhibición, con pistas auténticas y especiales que te harán vivir la fantástica sensación de jugar al tenis por el todo el mundo. Puedes competir contra un amigo o contra el ordenador. La segunda es la modalidad de torneo, donde puedes participar en un gran acontecimiento deportivo e ir a por el Grand Slam.

* Tu eliges: ¡cuatro jugadores a la vez o tú solo!

Jugar contra el ordenador es divertido, pero si quieres algo genial, reúne a unos cuantos amigos. Juega contra otra persona o en parejas, si sois cuatro.

COMIENZO DEL JUEGO

Pulsa el botón START en la pantalla del título y aparecerá la pantalla de SELECCION DE MODALIDAD. Haz tu elección y, a continuación, escoge la forma del partido para poder empezar el juego. Utiliza el mando direccional para seleccionar, el botón (A) para confirmar tu decisión, y el B para cancelar El comienzo del juego en la modalidad de torneo es un tanto diferente, de modo que debes consultar las páginas 58 y 59.

Exhibición

Esta modalidad te permite elegir los tenistas y la pista para tu partido. Pueden jugar hasta 4 jugadores.

Torneo

En esta modalidad se avanza a medida que se ganan partidos. Con la "contraseña" puedes continuar el juego en cualquier momento.

ELECCION DE LA FORMA DEL PARTIDO Y COMIENZO

Opciones
En el menú de opciones puedes seleccionar:

Bola con rastro
Elige si quieres que la bola deje una marca en el lugar que cae activando esta opción (ON). De lo contrario, desactívala (OFF).

Sonido
Puedes elegir entre estéreo o mono.

1 SELECCION DE PARTIDO

Pueden participar de 1 a 4 jugadores, combinándose de la forma que desees. Cada jugador necesita su propio controlador. Para más detalles, consulta el apartado "Para varios jugadores" (página 53).

2 SELECCION DE TENISTA

Selecciona el tenista que quieras entre las 20 opciones posibles. Cuando juegan varias personas, cada una elige su tenista por orden y empleando su propio controlador; comienza el jugador 1. Si formas equipo con el ordenador, debes elegir un tenista para él.

Los tenistas aparecen en blanco y las tenistas, en rojo.

3 SELECCION DE PISTA

Hay nuevo tipos distintos de pistas, cada una con sus características y entomo propios.

4 SELECCION DE SETS

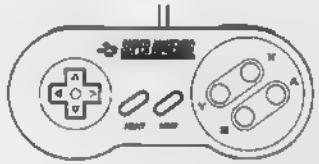
Selecciona el número de sets En un partido de 3 sets, el juego termina cuando un jugador o pareja ha ganado 2 sets. Si el partido es de 5 sets, hay que ganar 3. Cuando se haya seleccionado el número de sets, empieza el juego.

* Para varios jugadores

Cuando se juega con tres o más personas en el Super Nintendo Entertainment System, hay que utilizar el "Super Multi-Tap" o el "Multi-Adapter". Asegúrate de que realizas las conexiones con el conector 2. Para más información, consulta el manual de instrucciones de los adaptadores anteriormente citados.

VISUALIZACION DE LA PANTALLA Y ACCIONES BASICAS

Las acciones de esta página describen el tipo de juego básico. Se pueden utilizar otras técnicas, como la sincronización al pulsar los botones y diferentes combinaciones, y los tipos de golpe varían dependiendo del jugador seleccionado.



BOTON DIRECCIONAL Controla el movimiento del jugador y el curso de la bola	BOTON (X) Globo, lanzar al aire.	BOTON (A) Bola fuerte, lanzar al aire
BOTON START Comienza el juego y aparece el marcador al ir a servir.	BOTON (Y) El botón (Y) sirve para lo mismo que el botón (A)	BOTON (B) Bola floja, lanzar al aire.

¡APRENDE LOS CONTROLES BASICOS!

Cada vez que consigues un tanto durante el partido, el marcador aparece en la pantalla. Cuando se pulsa el botón START en el momento del servicio, también aparece el marcador.

Marcador **Punto para el que sirve/Punto para el que recibe**
Reloj **Tiempo del partido**
El tiempo desde el comienzo del partido.
No incluye los momentos en que
aparece el marcador.

Puntos conseguidos/Juegos ganados **Sets ganados**

COMO JUGAR - *EL SERVICIO*

Un partido de tenis comienza con el "servicio". Una vez que hayas aprendido a servir de forma potente en la dirección deseada, llevarás la voz cantante y podrás controlar el curso del partido.

La clave está en cambiar la dirección y potencia de tu servicio

1 Determina la posición.

Mueve el mando direccional a izquierda o derecha para colocar al jugador en la posición de servicio. Luego dale a la parte inferior del mando direccional y el jugador botará la pelota.

2 Lanza la pelota al aire

Pulsa cualquier botón: (A)/ (B) / (X)/ (Y) para lanzar la bola al aire.

3 Determina la trayectoria

Mueve el mando direccional a izquierda o derecha durante el lanzamiento al aire y la bola irá en una u otra dirección. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el mando direccional, mayor será la inclinación de la bola hacia uno u otro lado.

4 Golpea la bola

Durante el lanzamiento de la bola al aire, pulsa el mando direccional hacia la izquierda o la derecha para determinar el lado de la pista hacia la que va tu servicio. Con el botón A se consigue un lanzamiento potente y con el B, uno flojo. Cuanto más arriba esté la pelota cuando la golpeas, más lejos llegará el lanzamiento. Cuanto más abajo golpees la bola, más cerca de ti dará el bote.

COMO JUGAR - LOS GOLPES (1)

En tenis se llama "golpe" al acto de dar a la bola con la raqueta. Hay dos clases de golpes: los dados después de que la pelota bote y las voleas, donde la bola se devuelve directamente sin dejarla botar.

* EL JUEGO DE PIERNAS

Utiliza el mando direccional para mover a los jugadores, cada uno lo hará a una velocidad distinta. Hay varios tipos: el agresivo se mueve adelante y atrás de forma rápida y realiza voleas, el defensivo corre de derecha a izquierda en pos de la bola, y así sucesivamente.

BOTONES QUE CAMBIAN LA POTENCIA DE LA BOLA

*POTENCIA DE GOLPE (B)

Al servir, utiliza el botón (A), o el (Y), si quieres una bola potente y el botón (B) para una floja. Con el botón (X) conseguirás una volea alta o globo. Aprende a usar los botones de acuerdo con las circunstancias.

* ¡HAY JUGADORES QUE INCLUSO SE TIRAN AL SUELO A POR LA BOLA!

Algunos jugadores se tirarán al suelo para devolver una bola, pero dependerá de la sincronización y la distancia. Sin embargo debes tener cuidado porque les cuesta un poco volver a levantarse.

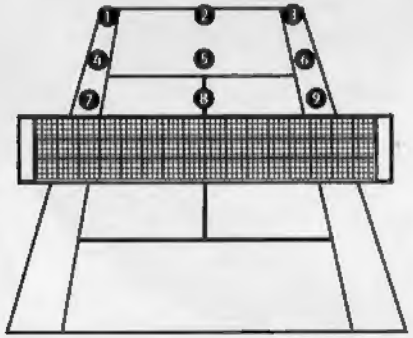
COMO REALIZAR LOS GOLPES (2)

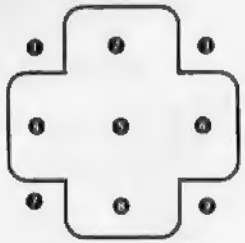
* PARA ELEGIR LA DIRECCION DE LA BOLA

Puedes controlar la bola combinando movimientos del mando direccional y con sincronización para golpear la pelota.

(1)El empleo del mando direccional

La parte del mando direccional que utilices en el momento de golpear la pelota determinará su dirección. Si quieres que la bola vaya hacia la esquina, golpea la pelota con la diagonal inferior derecha del mando direccional pulsada.





*DIRECTOS Y REVESES

Un "directo" es un golpe dado con la palma de la mano encarando la dirección del golpe y un "revés" es un golpe horizontal que se inicia desde el lado opuesto al brazo con que se realiza y el dorso de la mano encara la trayectoria de la pelota. La posición del jugador con respecto a la bola se determina de forma automática.

Lo importante es que un mismo golpe variará dependiendo de si es un directo o un revés. Cada jugador necesita técnicas distintas para efectuar el golpe que se le da mejor, como puede ser devolver la pelota con un directo, etc...

TIPOS DE GOLPES

A continuación se mencionan tres tipos de golpes: potentes, flojos y globos, que se consiguen pulsando distintos botones. También influye el que sea un directo o un revés.

Las combinaciones también varían dependiendo del jugador. Prueba los distintos jugadores para encontrar cuáles son sus mejores golpes.

(1)EFECTO

La bola lleva un efecto que le hace caer más deprisa y cae normalmente.

(2)NORMAL

La bola no lleva efecto y por tanto se eleva recta y botar más alto.

*MATE

Cuando la bola viene hacia ti, te colocas justo debajo para golpearla y a esto se le llama "mate" o "smash". Son golpes de gran potencia. Cuando golpeas justo bajo la pelota, en la mejor posición, consigues un "strobo smash".

(3)EFECTO OBLICUO

Se golpea la bola cuando va alta, y el bote es elevado.

(4)GLOBO

La bola lleva efecto hacia atrás. Es más lenta y el bote es bajo.

TORNEOS

En la modalidad de torneo avanzas al ir ganando 5 acontecimientos deportivos importantes. Se puede jugar en la modalidad de individuales o dobles. Todos los acontecimientos deportivos son partidos de 1 set y las pistas se deciden de antemano. Tu objetivo es el Grand Slam (ganar todos los grandes acontecimientos deportivos).

1 COMIENZO DEL JUEGO

Selecciona TORNEO en la pantalla de SELECCION DE MODALIDAD. Entonces pasarás a la pantalla de COMIENZO. Utiliza el mando direccional para hacer las selecciones y el botón (A) para confirmarlas.

Principio:

Puedes elegir las opciones que quieras desde el momento que empiezas a jugar. Puedes participar en partidos individuales o dobles. En la modalidad de dobles es posible formar equipo con el ordenador o con otra persona.

Contraseña:

Te permite introducir una contraseña para continuar el torneo en otro momento.

¡A POR EL GRAND SLAM!

2 COMIENZO DEL ACONTECIMIENTO DEPORTIVO

Al igual que en la modalidad de EXHIBICION, puedes elegir entre 20 jugadores. El acontecimiento deportivo comienza una vez que has seleccionado a tu tenista. Aparecerán las combinaciones posibles, y el tenista que has elegido estará en la parte superior. Pulsa el botón (A) y dará comienzo el partido.

3 AL FINAL DEL PARTIDO

Cuando el partido se ha acabado, podrás ver en un tablero los resultados de los otros participantes. Si quieres saltarte estas imágenes, pulsa el botón START.

Consigues un acontecimiento deportivo cuando ganas tres partidos. Si fallas en uno, tienes que volver a empezar el acontecimiento deportivo desde el principio. Si consigues el Grand Slam, las victorias conseguidas no se acumulan, sino que en caso de querer seguir jugando, lo harías de nuevo desde cero.

PRUEBA EN LAS PISTAS NAMCO

PISTA NAMCO SOBRE HIERBA

Una pista al aire libre completamente cubierta de hierba. El bote de la bola será menor. Cuando el césped de la cancha está en buenas condiciones, ésta tiene un aspecto magnífico.

PISTA RAPIDA NAMCO

La pista rápida puede estar construida con cemento, poliuretano, etc... Es una pista normal con ciertas peculiaridades, así que ¿qué tal si empiezas por aquí?

PISTA NAMCO SOBRE TIERRA BATIDA

El bote de la pelota es mucho más lento, así que es importante acostumbrarse pronto a la sensación que produce jugar en esta pista. La pelota adquiere más efecto si es golpeada suavemente.

RESUMEN DE LAS ACCIONES

SERVICIO	POSICION	<—(+)—> MOVERSE (+) GOLPEAR BOLA
	LANZAR AL AIRE	BOTON (X)/(A)/(B)
	LADO DE LA PISTA	<—(+)—>
	GOLPEAR BOLA	SERVICIO POTENTE BOTON (A)
	SERVICIO FLOJO	BOTON (B)/(X)
GOLPES	JUEGO DE PIERNAS	MANDO DIRECCIONAL
	POTENTE	BOTON (A) (MATE CUANDO SE DA HACIA ABAJO)
	FLOJO	BOTON (B) (MATE CUANDO SE DA HACIA ABAJO)
	GLOBO	BOTON (X)

Nota: El botón (Y) sirve para lo mismo que el botón (A).

Créditos

Diseñador
H. Yoshizawa

Programador
T. Nakamura

Gráficos
S. Kanai and Y. Wagatsuma

Sonido
Y. Kawamoto

Coordinador del Producto en Europa
Mike Merren

Coordinador del Diseño e ilustración
Matthew Walker

Producción en Europa
Catherine Spratt & Rizwan Khan

Diseñado por
Mick Lowe Design